# Список преимуществ и помех для Dungeons and Dragons 5

Этот документ не является официально опубликованным документом Wizards of the Coast (WoC).
В этой шпаргалке для настольной игры Dungeons and Dragons (5й редакции правил) указаны возможные преимущества и помехи которые удалось найти и вычленить из базовых правил (Core rulebooks), поэтому в этом списке описаны условия и ситуации в которых точно будут действовать правила преимуществ и помех. Так же стоит помнить, что здесь указаны не все возможные ситуации, а лишь те, которые нашли своё документальное подтверждения в правилах.
Информация, изложенная здесь является результатом трудов пользователя HappyReaper и вольным художественным переводом Некроса, поэтому использование его на свой страх и риск является только вашим решением и означает согласие с возможными ошибками как при переводе, так и при составлении этого документа. Приятной игры, коллеги!
(По вопросам дополнения или исправления обращаться buzina2004@gmail.com, vk.com/necros666)

P.S.
Отдельное спасибо: Артемию Ермилову за помощь в редакции, дизайн студии «Попугай» за графическое оформление документа.

## Расовые преимущества и помехи

- Дварфы имеют преимущество при спас бросках  против ядов.
- Эльфы имеют преимущество при спас бросках против эффектов очарования.
- Халфинги имеют преимущество при спас бросках против возможности быть напуганными.
- Коренастые халфинги имеют преимущество при спас бросках против ядов.

## Классовые преимущества и помехи

- Защитная стойка бойца (война) может использоваться как реакция для того чтобы создать помеху при атаке против существ которые находятся не дальше 5 футов (1,5 м) от него.
- Плуты (воры) обладающие уровнем выше 18-го не воспринимают (отвергают) преимущества на любые атаки против них пока находятся в дееспособном состоянии.
- Плуты (воры) обладающие уровнем выше 9-го имеют преимущества к проверкам ловкости (скрытности) если перемещаются со скоростью в два раза меньшей чем их нормальная базовая скорость.

## Преимущества и помехи снаряжения

- Ношение брони которой вы не обучены носить даёт помехи при проверках спас бросков, бросков атак включая проверки силы и ловкости (так же вы не можете творить заклинания).
- Ношение любой брони даёт помехи на проверки ловкости (скрытности).
- Маленькие существа имеют помехи при бросках атаки с тяжелым оружием.
- Атака копьем даёт помеху при совершении атаки против существа, которое находится в пределах 5 футов (1,5 м).
- Использование Противоядия даёт преимущества при спас бросках против ядов на 1 час.
- Использование лома даёт преимущество при проверке силы, если лом в этом случае используется как рычаг.
- Увеличительное стекло даёт преимущество при любых проверках оценки или изучения малых объектов.
- Когда другой игрок помогает вам при использовании тарана для открывания двери – вы получаете преимущество на проверку силы.
- Седла дают преимущества при проверках «быть сбитым» с оседланного существа.

## Преимущества и помехи в бою

- Использование Уклонения в течении раунда даёт помехи любым атакам против вас до тех пор пока не начнётся ваш следующих ход (конечно, если вы видите атакующего). При проверках ловкости вы получаете преимущество.
- Использование  действия *Помощи* в течении боя  может дать вашему союзнику преимущество для его/её одной собственной проверки способностей до того как начнётся ваш следующий ход (смотрите раздел «совместное взаимодействие»).  Так же можно использовать действие Помощи для предоставления преимущества при броске атаки (1-й в раунде) вашего союзника против монстра.

- Атака противников, когда вы скрыты (если они не подозревают о вашем присутствии/приближении) или когда вы невидимы гарантирует вам преимущества при бросках атаки. Конечно же, атака врага, которого вы не можете видеть, всегда осуществляется с помехой.
- Стрелковые (дистанционные) атаки которые находятся в пределах дальнего (большого) диапазона оружия (но так же не нормальной дальности) имеют помехи при бросках атак.
- Стрелковые (дистанционные) атаки в ближнем бою (в пределах 5 футов (1,5 м) от недоброжелательного существа, которое видит вас и является дееспособным) имеют помехи при бросках атак.

## Преимущества и помехи окружения

- В плохо освещенных, тёмных областях проверки мудрости (восприятия) имеют помехи.
- Когда осуществляется ближняя (рукопашная, рукопашная с оружием) атака под водой, существо у которого нет скорости плавания (либо физической, либо магической) имеет помехи при бросках атаки если оно не вооружено следующим оружием: кинжал, метательное копьё, короткий меч, копьё (гарпун) или трезубец. Дистанционные атаки против целей находящихся в пределах нормальной дальности могут производится, но с применением помех.

## Преимущества и помехи при сотворении/использовании заклинаний

- *Огонь Надежды (Beacon of hope)* обеспечивает преимущества при проверках мудрости и спас бросках против смерти.
- *Размытый образ (Blur)* обеспечивает помехи при бросках атак против вас (если противник полагается на зрение).
- Цели заклинаний: *Очаровать Персону (Charm Person)*, *Подчинение персоны (Dominate Person)* и *Подчинение Монстра (Dominate Monster)* получают помехи при проверках спас бросков мудрости если вы или ваш союзник бьете их.
- Спас бросок мудрости против эффектов *Вещего сна (Dream)* выполняется с помехой, если заклинатель имеет часть тела цели на которую накладывается заклинание.
- Броски атак против целей, подверженных заклинанию *Волшебный огонь (Faerie Fire)* выполняются с преимуществами, если атакующие могут их видеть.
- Цель заклинания *Предвидение (Foresigh)* имеет преимущества при выполнении бросков атак, проверок навыков и проверок спас бросков. Выполнение бросков атак против этой цели осуществляется с помехами.
- Следующий бросок атаки выполняемый против цели подверженной воздействию заклинания *Стрела наведения (Guiding Bolt)* (до того как начнётся следующий ход заклинателя) имеет преимущество.
- Кто-либо кто потребляет еду и напитки созданные при помощи *Пир героев (Heroes' Feast)* получает преимущества на все спас броски мудрости на следующие 24 часа.
- Существа находящиеся в пределах радиуса действия *Аура святости (Holy Aura)* (кто выбран заклинателем) имеют преимущества на все спас броски, а все остальные существа получают помехи при совершении атак против них.
- Цель заклинания *Ускорение (Haste)* получает преимущества при проверках спас бросков ловкости.
- Цель заклинания *Неудержимая пляска Отто (Otto's Irresistible Dance)* получает помехи при проверке спас бросков ловкости и бросках атаки. Другие существа получают преимущества при бросках атаки против цели заклинания.
- Применение заклинания *Воскрешение (Resurrection)* на существо которое было мёртво более чем один год, налагает на заклинателя помеху при бросках атаки, проверках навыков и спас бросках до тех пор, пока заклинатель не закончит длительный отдых.
- Рукопашная атака заклинанием обеспеченная *Электрошок (Shocking Grasp)* проводится с преимуществом если цель носит металлические доспехи.
- Нежить и слизни имеют помехи при использовании спас бросков против заклинания *Солнечная вспышка (Sunburst)*

## Преимущества и помехи состояний/эффектов

- Броски атаки против ослеплённой цели имеют преимущества.
- Броски атаки выполняемые ослеплённой целью имеют помехи.
- Броски атаки против невидимой цели имеют помехи.
- Броски атаки выполняемые невидимой целью имеют преимущества.
- Броски атаки против парализованной цели имеют преимущества.
- Броски атаки против окаменевшей цели имеют преимущества.
- Броски атаки и проверки навыков выполняемые отравленной целью имеют помехи.
- Броски атаки против сбитой с ног цели имеют преимущества, если атакующий находится в пределах 5 футов (1,5 м), в противном случае броски атаки выполняются с помехами.
- Броски атаки выполняемые сбитой с ног целью имеют помехи.
- Броски атаки против схваченной цели имеют преимущества.
- Броски атаки и проверки навыков выполняемые схваченной целью имеют помехи.
- Броски атаки против ошеломлённой цели имеют преимущества.
- Броски атаки против бессознательной цели имеют преимущества.
- Заклинатель имеет преимущества при проверках социальных умений с очарованным существом.
- Испуганное существо имеет помехи при проверках умений и бросках атак пока причина/источник испуга находятся в его пределах видимости.
- Первый уровень истощения обеспечивает помехи при проверках умений.
- Третий уровень истощения обеспечивает помехи при проверках спас бросков и бросков атак.

## Другие преимущества и помехи

- Вдохновение: может быть выдано Мастером Подземелий, может быть использовано для предоставления преимуществ при бросках атак, спас бросках или проверок умений.
- Совместное взаимодействие: когда двое или более персонажей трудятся совместно для выполнения задания, один из более сильных/успешных получает преимущество для выполнения его проверки.
- Опционально, правило перенагрузки персонажа может быть использовано при поднятии и переноса веса. Перенос вещей превышающий в 10 раз ваш параметр силы обеспечивает вам помехи при проверках умений, бросках атак и спас бросках, которые опираются на такие характеристики как сила, ловкости, телосложение.
- Когда существо протискивается сквозь пространство которое на один размер меньше его, оно имеет помехи для бросков атак и спас бросков ловкости. Атаки против такого существа выполняются с преимуществами.
- После 3-х дней бездействия/простоя между путешествиями потраченными на восстановление от заболеваний и/или ядов, при удачном спас броске телосложения КС 15, у вас появляется преимущество при спас бросках против одного из них в течении следующих 24 часов.

© Некрос, 06.11.2015